

PELATIHAN TEKNIK BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN SSL (*SMART SNAKE AND LADDERS*) PADA SISWA KELAS IX SMP

Tetty Natalia Sipayung¹
Universitas Katolik Santo Thomas Medan¹⁾
e-mail: tettysipayung83@gmail.com*

ABSTRAK

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam bidang matematika, diperlukan upaya guru dalam menerapkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah dengan menerapkan teknik belajar dengan menggunakan media pembelajaran SSL (Smart Snake and Ladders). Teknik belajar dengan media SSL ini merupakan teknik belajar dalam bentuk permainan. Dalam menerapkan teknik belajar dengan media SSL diperlukan aturan tertentu. Oleh karena itu dilakukan suatu pelatihan teknik belajar dengan menerapkan teknik belajar SSL. Adapun tujuan dari pelatihan ini adalah untuk mengetahui (1). pelaksanaan pelatihan teknik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran matematika SSL di SMP HKBP Lubuk Pakam; (2) untuk mengetahui apakah para siswa SMP HKBP Lubuk Pakam mampu memahami dan melaksanakan praktik teknik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran SSL. Pelatihan ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dosen yang dilakukan di kelas IX SMP HKBP Lubuk Pakam. Dipilihnya siswa kelas IX SMP sebagai sasaran pelatihan dikarenakan teknik belajar ini sangat baik diterapkan bagi para siswa kelas tersebut dalam melatih kemampuan menyelesaikan soal dengan tepat dan tepat sehubungan dengan mereka tidak lama lagi menempuh Ujian Nasional (UN). Dalam pelaksanaannya, terlihat siswa pada masing-masing kelompok termotivasi dan semangat dalam menyelesaikan soal. Para siswa paham dan mampu melaksanakan teknik belajar ini dengan baik. Teknik belajar yang diterapkan tentunya bermanfaat bagi guru dalam melakukan evaluasi terhadap kemampuan siswa dan sebagai referensi pengetahuan bagi guru dalam menerapkan teknik belajar yang menarik dan menyenangkan dan juga bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematika.

Kata Kunci: Teknik Belajar, Media, SSL.

PENDAHULUAN

Pendidikan berkaitan dengan guru dan siswa. Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan di sekolah. Secara formal, menurut Undang-Undang No.141 tahun 2005, pasal 1

butir 1 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa yang disebut dengan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Asfandiyar, 2009:17-18).

Dalam dunia pendidikan, matematika sudah dikenalkan sejak awal sekolah. Adapun tujuan dari mempelajari matematika adalah menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kemampuan siswa, mengembangkan kemampuan dasar sebagai landasan pengetahuan dalam mempelajari berikutnya, meningkatkan keterampilan berpikir yang logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin. Namun dalam penerapan kegiatan belajar di lingkungan sekolah, kegiatan belajar dan pembelajarannya masih bersifat monoton. Misalnya setelah guru menerangkan materi, siswa hanya mendengarkan tanpa dituntut untuk aktif dalam belajar. Artinya pembelajaran masih bersifat satu arah. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan dan tidak menyenangkan. Hal tersebutlah membuat siswa merasa malas belajar matematika. Padahal seharusnya melalui pelajaran matematika, siswa dilatih untuk dapat menyelesaikan soal-soal latihan dengan baik dan benar agar materi yang sudah dipelajari dapat diterapkan. Tanpa adanya latihan, maka keterampilan berpikir matematis siswa tidak meningkat.

Kemampuan berpikir matematis merupakan salah satu hal penting untuk ditingkatkan dalam mengatasi masalah. Oleh karena itu maka diperlukan penguasaan yang kuat terkait konsep dan materi matematika yang mana perlu dibina sejak dini. Namun permasalahannya masih banyak siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar dan menengah yang kurang paham. Hal ini juga berkaitan dengan lemahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu dalam mengatasi masalah-masalah tersebut, guru yang baik harus berupaya mendesain kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang dianggap menarik dan menyenangkan dapat tercipta apabila guru menggunakan media pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi yang tersimpan dalam dirinya sehingga menimbulkan minat siswa untuk belajar matematika dan tidak menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit bahkan menganggap bahwa pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang menyenangkan.

Menurut Sundayana (2013:126) media berarti perantara atau penyalur. Dalam hal ini yang disalurkan berupa informasi belajar dan pesan. Media mempunyai peranan yang sangat penting yang berhubungan dengan proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan-pesan.

Dengan adanya media, siswa juga dituntut untuk aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dengan disertai media dalam pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak akan merasa nyaman dan bersemangat. Termasuk juga dengan sarana-sarana belajar yang tersedia yang dapat dimanfaatkan dalam bentuk permainan khususnya yang terkait dengan belajar.

Untuk meningkatkan kecerdasan anak, dapat diberikan beberapa alternatif permainan yang bersifat edukatif. Kegiatan dalam bentuk permainan juga dapat dijadikan teknik dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Melalui kegiatan belajar berbentuk permainan, siswa dituntut untuk aktif, bertanggungjawab, bahkan mandiri. Salah satu kategori permainan edukatif adalah permainan yang dalam memainkannya, anak diminta untuk melakukan *problem solving* seperti menyelesaikan soal-soal matematika. Dalam permainan tersebut, biarkan anak berpikir dan menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapinya. Salah satu contoh permainan edukatif yang dapat diterapkan khususnya dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media SSL (*Smart Snake and Ladders*) atau ular tangga pintar. Dengan adanya media SSL, selain dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah tentang beragam soal, siswa dapat belajar sambil bermain.

Melihat dari permasalahan di atas maka diperlukan suatu program yang dapat membantu guru dan membuat siswa dalam belajar matematika lebih menyenangkan sehingga dapat membantu mengukur pemahaman siswa akan materi matematika dan meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah yaitu dengan adanya program pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan teknik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran SSL (*Smart Snake and Ladders*). Kegiatan tersebut dilakukan dalam bentuk permainan sederhana.

Adapun langkah-langkah dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran SSL adalah (1). Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu dengan permainan ular tangga; (2) Guru membagi siswa-siswa dalam beberapa kelompok. (3). Terdapat sebuah dadu dan beberapa pion (Banyaknya pion yang digunakan disesuaikan dengan banyaknya kelompok); (4). Semua kelompok memulai dari petak nomor 1; (5). Pada saat gilirannya, salah satu siswa dari perwakilan kelompok melempar dadu dan dapat memajukan pionnya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu; dan (6). Apabila siswa yang melempar dadu tersebut mendapat angka 6, maka diberi kesempatan sekali lagi untuk melempar dadu.

Selain langkah-langkah kegiatannya terdapat juga aturan main dalam permainan SSL. Adapun aturan-aturannya sebagai berikut: (1). Ketika pion berada di petak soal, salah satu

siswa dari kelompoknya harus menjawab soal (waktu 2 menit); (2). Jika dapat menjawab soal maka diperbolehkan untuk mengocok dadu pada putaran berikutnya. (3). Jika tidak dapat menjawab soal, kelompok dihukum dengan pion kelompoknya mundur beberapa petak; (4).Ketika berada di petak tangga, kelompok mendapat bonus sehingga pion kelompoknya dapat naik tangga, dan mengambil soal, jika bisa menjawab soal pion kelompoknya tetap di kotak tersebut. Jika tidak dapat menjawab soal maka mendapat hukuman dengan pion kelompoknya mundur beberapa petak; (5). Ketika berada di petak kepala ular, pion kelompoknya turun pada petak ekor ular; dan (6). Pion kelompoknya yang mencapai finish terlebih dahulu adalah pemenang. Program pelatihan teknik belajar ini diharapkan juga memberikan kontribusi positif bagi masyarakat khususnya dalam lingkungan sekolah.

METODE

Bentuk kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pengenalan tentang teknik belajar matematika dengan media pembelajaran SSL (Smart Snake and Ladders), pelatihan penerapan teknik belajar matematika dengan media pembelajaran SSL, diskusi, tanya-jawab antara peserta dengan pemakalah.

Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian pada masyarakat ini yaitu dengan ceramah dan tanya-jawab. Pelatihan teknik belajar dengan media pembelajaran SSL dilakukan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 yaitu kegiatan les sore kelas IX SMP di sekolah dengan keterangan sebagai berikut:

Waktu		Kegiatan
Les ke-1	Pukul 07.30 Wib s/d Pukul 08.00 Wib	Berkomunikasi dengan Kepala SMP HKBP Lubuk Pakam untuk memohon izin melakukan kegiatan.
Les ke-2	Pukul 08.05 Wib s/d Pukul 09.15 Wib	Berkomunikasi dengan guru matematika kelas IX SMP
Les Sore	Pukul 15.00 Wib s/d Pukul 15.05 Wib	Perkenalan singkat dengan peserta (siswa).
	Pukul 15.05 Wib s/d Pukul 15.15 Wib	Penyampaian materi pelatihan.
	Pukul 15.15 Wib s/d Pukul 17.00 Wib	Pelatihan teknik belajar matematika dengan media pembelajaran SSL (<i>Smart Snake Ladders</i>).
		Tanya-Jawab.
	Pukul 17.00 Wib s/d Pukul 17.10 Wib	Pengumuman peserta kelompok yang menang.
	Pukul 17.10 Wib	Penutup Kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pelatihan teknik belajar SSL yang sudah dilaksanakan maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Setelah mengadakan pelatihan teknik belajar matematika dengan media pembelajaran SSL (*Smart Snake and Ladders*), siswa semakin termotivasi untuk menyelesaikan soal-soal matematika dengan baik, benar dan cepat. Terlihat dari semangat para siswa pada masing-masing kelompok dalam menyelesaikan soal saat soal dibacakan. Terdapat 5 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 5-6 orang. Respon siswa pada kelompok 1 saat soal dibacakan terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Respon Siswa Kelompok 1 Saat Soal dibacakan

Setelah kelompok 1 diberikan kesempatan untuk menjawab soal, kemudian dilanjutkan ke kelompok 2. Respon siswa pada kelompok 2 saat soal dibacakan disajikan pada gambar berikut:



Gambar 2. Respon Kelompok 2 Saat Soal Dibacakan

Pemberian soal untuk diselesaikan masing-masing kelompok dihentikan saat ada kelompok yang sudah mencapai finish sesuai dengan pergerakan dadu di media SSL tersebut. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Pergerakan Masing-Masing Pion Dari Setiap Kelompok

Setelah pion dari masing-masing kelompok mencapai finish, maka dihentikanlah permainan dengan SSL ini. Dan satu perwakilan dari masing-masing kelompok yang menang dipanggil ke depan kelas untuk memperoleh ucapan selamat dan hadiah yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4. Juara 1, 2, 3 Dari Perwakilan Masing-Masing Kelompok

2. Pelatihan ini merupakan teknik belajar matematika yang pertama kali mereka dapatkan di lingkungan sekolah. Namun siswa kelas IX SMP HKBP Lubuk Pakam mampu memahami dan melaksanakan praktik teknik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran SSL.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pelatihan teknik belajar matematika dengan media pembelajaran SSL (*Smart Snake and Ladders*), diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. SSL (*Smart Snake and Ladders*) atau ular tangga pintar merupakan bentuk permainan edukatif yang dapat diterapkan khususnya dalam pembelajaran matematika. Prinsip kerja media pembelajaran SSL masih sama seperti pada permainan ular tangga pada umumnya. SSL terdiri atas petak-petak yang berupa angka, ular dan tangga. Setiap petak-petak itu memiliki soal yang berbeda-beda antara petak yang satu dengan petak yang lain, dan sebagian petak itu ada yang tidak terdapat soal untuk dikerjakan. Dengan adanya media

pembelajaran melalui permainan SSL, selain dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal-soal matematika, peserta didik dapat belajar sambil bermain.

2. Siswa kelas IX SMP HKBP Lubuk Pakam mampu memahami dan melaksanakan praktik teknik belajar matematika dengan media pembelajaran SSL. Dan siswa kelas IX SMP HKBP Lubuk Pakam terlihat semangat dan berusaha keras untuk menjawab soal-soal dengan benar dan cepat.

Sedangkan yang menjadi saran atas pelaksanaan pelatihan teknik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran SSL ini adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya pelatihan yang serupa juga dilakukan pada masa yang akan datang sehingga siswa semakin termotivasi dan terlatih dalam menyelesaikan soal-soal matematika dengan menyenangkan. Pelatihan teknik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran SSL ini dapat juga digunakan pada kelas atau satuan pendidikan yang lain baik di SD, SMP, SMA maupun SMK.
2. Mengingat beberapa manfaat yang diperoleh dari teknik belajar matematika dengan media pembelajaran SSL sebaiknya diberikan pelatihan kepada siswa tidak hanya pada mata pelajaran matematika tetapi dapat juga pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003.*Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2009.*Kenapa Guru Harus Kreatif?*. Bandung: DAR! Mizan.
- Depdiknas. 2003.*Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Sundayana, Rostina. 2015.*Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013.*Media Pembelajaran Matematika*. Garut: Alfabeta.